

SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z MATEMATYKI W KLASIE IV

TEMAT: Dodawanie ułamków dziesiętnych

DATA: 29 maja 2019r.

PROWADZĄCY: Monika Błoniarz-Pobiegło

CEL OGÓLNY:

- Wprowadzenie algorytmu dodawania ułamków dziesiętnych

CELE OPERACYJNE:

UCZEŃ:

- umie odczytywać ułamki dziesiętne
- umie zapisywać ułamki dziesiętne i zamieniać je na ułamki zwykłe
- zna zależności między jednostkami monetarnymi
- umie wskazywać np. części dziesiąte, części setne, itd.
- wie jak zamieniać wyrażenia dwumianowane na ułamki dziesiętne
- potrafi dodawać ułamki dziesiętne
- potrafi wykorzystać dodawanie ułamków w konkretnej sytuacji praktycznej
- potrafi współpracować w grupie

METODY:

- poszukujące - rozwiązywanie problemów matematycznych
- podające
- aktywizujące

FORMY PRACY:

- indywidualna
- praca w parach

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- tekturowe paski do zamalowywania na tablicy
- kartoniki z gry „Szalone zakupy”
- tablica multimedialna z dostępem do Internetu
- telefony komórkowe lub tablety dla wszystkich uczniów
- pisaki, kolorowe kredy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie

Nauczyciel prosi wybranego ucznia o zamalowanie pewnej części tekturowego paska np. 0,4, o przeczytanie na głos ułamka a także o zapisanie go w postaci ułamka zwykłego. Następnie kolejny uczeń podchodzi do tablicy, innym kolorem pisaka zamalowuje inną część tego samego paska np. 0,2, czyta na głos ułamek i także zapisuje w postaci ułamka zwykłego. Po czym kolejny uczeń odpowiada jaką część całego paska zamalowali łącznie jego poprzednicy, zapisuje wynik na tablicy zarówno w postaci ułamka dziesiętnego, jak i zwykłego, a także dopisuje znak „+” między ułamkami, które dodawano. W ten sposób uczniowie odkrywają zasadę dodawania nieskomplikowanych ułamków dziesiętnych.

2. Podanie tematu i celu lekcji.

3. Praca samodzielna (na forum klasy)

Nauczyciel wyświetla na tablicy multimedialnej fragment multibooka z GWO z zadaniem 2 ze str. 199. Uczniowie „w myślach” rozwiązują jeden przykład, mają na to ok. 20 sekund, po czym na sygnał nauczyciela każdy z nich głośno mówi wynik. W razie pojawienia się różnych wersji wyniku na bieżąco poprawiane są błędy. Następnie uczniowie dostają kolejne 20 sekund, rozwiązują i znów na sygnał nauczyciela podają wynik. W ten sposób uczniowie rozwiązują całe zadanie polegające na dodawaniu w pamięci nieskomplikowanych ułamków dziesiętnych.

4. Liczenie „na pieniądzach” czyli gra w „Szalone zakupy”- gry z wydawnictwa GWO

Wybrany uczeń losuje dwa kartoniki, zapisuje na tablicy ich wartości, udziela informacji na temat kwoty za zakup wylosowanych dwóch towarów. Następnie podejmuje próbę zapisu dodawania pisemnego wylosowanych kwot.

W razie trudności nauczyciel zadaje pytania pomocnicze mające naprowadzić ucznia na właściwy sposób dodawania pisemnego ułamków dziesiętnych podając analogię do dodawania pisemnego liczb naturalnych.

Następuje wspólne uzgodnienie zasady dodawania ułamków dziesiętnych i zapisanie wniosku

Dla lepszego zrozumienia metody do gry przystępuje jeszcze dwóch uczniów, którzy analogicznie losują kartoniki a działanie i wynik prezentują na tablicy. Nauczyciel podkreśla kolorowymi kredami odpowiadające sobie cyfry w obu liczbach. Podkreśla ważność prawidłowego podpisywania liczb w dodawaniu pisemnym (przecinek pod przecinkiem, cyfra jedności pod cyfrą jedności, itd.).

5. Praca indywidualna/praca w parach.

Nauczyciel wyświetla na tablicy multimedialnej fragment multibooka z GWO z zadaniem 7 ze str. 200. Uczniowie pracują samodzielnie wykonując obliczenia w zeszycie przedmiotowym, po zakończeniu konsultują wyniki z kolegą/koleżanką z ławki, wyjaśniają nieprawidłowości a w razie potrzeby sygnalizują ten fakt nauczycielowi. Nauczyciel aktywizuje uczniów do pracy, monitoruje ich uczniów, pomaga w razie trudności. Następuje głośne odczytanie wyników wszystkich przykładów.

6. Praca indywidualna z wykorzystaniem telefonów bądź tabletów z dostępem do Internetu.

Wykorzystanie TIK w nauce matematyki poprzez grę „Milionerzy” utworzoną i zamieszczoną na platformie www.learningApps.org przed lekcją przez nauczyciela prowadzącego zajęcia.

Uczniowie uruchamiają stronę www.learningApps.org i postępują zgodnie ze wskazówkami nauczyciela, który wskazuje ścieżkę: „Przeglądaj aplikacje”=> „Matematyka”=> „Ułamki dziesiętne”=> wybierz ikonę dziewczynki i chłopczyka z napisem „Dodawanie ułamków-4D”. Uruchamiają grę typu „Milionerzy” polegającą na bezbłędnym rozwiązaniu kilku działań na ułamkach dziesiętnych. Gra wymaga 100% dokładności ,jest bardzo emocjonująca i wyzwala w uczniach dużą chęć rywalizacji.

7. Podsumowanie lekcji i zadanie domowe

- Za pomocą pytań nauczyciel sprawdza czy uczniowie zapamiętali treści matematyczne dotyczące tematu lekcji.

- Praca domowa – zapis do zeszytu pracy obowiązkowej:

Str. 199, zad. 3,4

Praca domowa dla uczniów chętnych: stwórz za pomocą www.learningApps.org aplikację dotyczącą dowolnego tematu z zakresu ułamków dziesiętnych. W razie problemów technicznych o pomoc poproś nauczyciela...